

SAMPLING* SUARA INSTRUMEN MUSIK SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA DALAM PEMBUATAN FILM *SCORING

Pandan Pareanom Purwacandra

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
No. Hp.: 081804378383, E-mail: pandanharmony@gmail.com

Oriana Tio Parahita Nainggolan

Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
No. Hp.: 0813 2800 8082, E-mail: orianatioparahitangl@gmail.com

ABSTRAK

Film *scoring* merupakan pembuatan musik untuk mengiringi gambar visual dalam film. Dalam pembuatan film *scoring* sangat dibutuhkan pengetahuan tentang musik karena film *scoring* memiliki tujuan untuk menciptakan emosi penonton agar dapat memahami film yang ditonton. Instrumen musik merupakan elemen musikal yang mendukung terciptanya emosi penonton. Penelitian ini memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam pembuatan film *scoring* dengan strategi pembelajaran menggunakan *sampling* suara instrumen musik. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa, digunakan penelitian tindak kelas dengan tiga siklus. Indikator keberhasilan hasil belajar mahasiswa didapat dari nilai dalam tugas membuat film *scoring*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa pada akhir siklus ketiga dari PTK dengan menggunakan strategi pembelajaran *sampling* suara instrumen musik. Hasil belajar mahasiswa ini ditunjukkan dengan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai amat baik dan baik, yaitu sekitar 93,75% (15 dari 16 mahasiswa). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *sampling* suara instrumen musik meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembuatan film *scoring*.

Kata kunci: *sampling* suara instrumen, film *scoring*, film musik

ABSTRACT

Sampling of Musical Instrument as a Strategy of Improving the Students' Learning Outcome in Making Film Scoring. Film scoring is a music written specifically to accompany a movie. The knowledge about music plays an important role in the making of film scoring, because a film scoring has the purpose to evoke audience's emotion so they will understand the film message. Musical instrument is a musical element that creates audience's emotion while watching film. This research aims to enhance students' learning outcomes at Animation Study Program, Faculty of Recorded Media Arts, Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta in making film scoring by using sampling musical instrument as the learning strategy. This research is a classroom action research with three cycles. The indicator of students' learning outcomes is gathered from number of students who got excellent grade in making film scoring. The results shows that there is an improvement in the students' learning outcomes by the end of the third cycle from PTK by using the strategy of sampling of musical instrument. From 16 students the outcome shows that around 93,7% (15 out of 16) of the students get either good

or excellent results. Based on that result, the conclusion that can be drawn is that the sampling strategy of musical instrument improves students' learning outcome in making film scoring.

Keywords: sampling of musical instrument, film scoring, film music

PENDAHULUAN

Film *scoring* (*movie scoring*, *film music*, atau *background music*) merupakan musik yang dibuat untuk mengiringi adegan dalam film (Indovoiceover, 2016). Film *scoring* dibuat untuk menciptakan emosi penonton. Film *scoring* dibuat untuk menguatkan dan mempertegas emosi dalam adegan tertentu. Cohen menjelaskan bahwa film *scoring* juga berfungsi untuk menjaga kesinambungan antarpotongan-potongan video untuk membentuk satu kesatuan cerita dan ide (Cohen, 2001).

Musik merupakan elemen penting dalam pembuatan film *scoring*. Dalam film, dialog dan akting merepresentasikan apa yang sedang dilakukan dan dipikirkan oleh pemain film, sedangkan musik merepresentasikan apa yang dirasakan oleh pemain film terhadap dialog dan akting mereka (Douek, 2013), dalam hal ini musik memunculkan persepsi ekspresi emosi (Nalan, 2017). Musik tidak saja memengaruhi pemain film, tetapi juga emosi penonton sehingga muncul keterlibatan emosional antara pemain dan penonton (Kurniawan, 2016).

Melihat pentingnya fungsi musik dalam sebuah film, dibutuhkan pengetahuan akan musik dalam pembuatan film, terutama dalam pembuatan film *scoring*. Dalam pembuatan film *scoring*, pengetahuan tentang musik yang harus diketahui adalah instrumen musik. Instrumen musik dapat mempengaruhi emosi seseorang (Wu, Horner, & Lee, 2014)"type": "paper-conference"}, "uris": ["http://www.mendeley.com/documents/?uuid=5196ae12-59fc-44d7-

913d-45041670903d", "http://www.mendeley.com/documents/?uuid=55dd8f80-919e-4f3a-9c61-62a5547241c9"]}], "mendeley": {"formattedCitation": "(Wu, Horner, & Lee, 2014. Instrumen musik dapat menciptakan suasana, nuansa, *mood* dari film, serta mempertegas emosi dari sebuah film. Setiap instrumen musik memiliki karakteristik suara yang unik sehingga pengetahuan terhadap masing-masing instrumen musik harus dimiliki oleh pembuat film *scoring*. Pembuatan film *scoring* juga disesuaikan berbagai macam karakteristik film. Karakteristik film *scoring* dibuat berdasarkan *genre* (tema) film (Mark, 2003). Karakteristik film *scoring* dipengaruhi oleh elemen-elemen musik seperti penggunaan tangga nada (modus), harmoni, dinamika, pemilihan penggunaan instrumen musik, dan elemen musik lainnya.

Pemilihan instrumen musik yang hendak digunakan dalam pembuatan film *scoring* menjadi sebuah hal yang penting karena setiap instrumen musik memiliki karakteristik suara tertentu. Tidak semua instrumen musik dapat digunakan dalam sebuah film sehingga pemilihan instrumen musik dalam pembuatan film *scoring* menjadi hal yang utama. Pengenalan dan pengetahuan akan berbagai macam karakteristik suara instrumen musik menjadi pembimbing bagi pembuat film dan khususnya bagi pembuat film *scoring*.

Pada Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, film *scoring* merupakan salah satu materi perkuliahan yang ada dalam mata kuliah Musik Ilustrasi

dan Skoring. Dalam mata kuliah ini setiap mahasiswa dituntut untuk dapat membuat film *scoring* dalam film yang ditentukan oleh dosen. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa pembuatan film *scoring* membutuhkan pengetahuan dan pemahaman akan elemen musik, terutama pengetahuan akan berbagai macam instrumen musik beserta karakteristiknya, maka mahasiswa Prodi D-3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman akan hal tersebut.

Dalam observasi awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa hampir sebagian besar mahasiswa yang mengambil mata kuliah musik ilustrasi memiliki sedikit pengetahuan dan pemahaman akan berbagai macam suara instrumen musik. Apabila hal ini dibiarkan, akan menjadi kendala dalam pembelajaran mata kuliah musik ilustrasi. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menawarkan sebuah solusi, yaitu dengan membuat *sampling* berbagai macam suara instrumen musik sehingga diharapkan mahasiswa dapat mengenal dan memiliki pengetahuan akan berbagai macam suara instrumen musik beserta karakteristiknya sehingga dapat dijadikan sebagai pembimbing dalam memilih instrumen musik yang sesuai untuk pembuatan film *scoring*.

SAMPLING

Kata *sampling* sering digunakan dalam bidang statistik. Dalam statistik, *sampling* merupakan proses atau cara untuk mengambil sampel atau contoh untuk menduga sebuah keadaan (Sugiyono, 2013). Sama halnya dalam musik, *sampling* merupakan sebuah cara untuk mengambil sampel atau contoh musik untuk membuat sebuah musik yang baru (Wiséen &

Herbertsson, 2015). Istilah *sampling* sering digunakan pada musik digital. *Sampling* musik sebenarnya sudah mulai ada pada sekitar tahun 1960-an.

Sampling musik menjadi sebuah materi yang menarik pada abad digital saat ini. Melalui *sampling* musik seseorang dapat menciptakan musik dengan kreativitas yang lebih luas. Dalam perkembangannya, *sampling* musik berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu (1) *Loops*. *Loops* adalah bagian yang diulang-ulang diambil dari materi rekaman. Materi rekaman yang diulang-ulang dapat membentuk pola *ostinato* (pola motif atau frase musik yang diulang-ulang dengan suara yang sama atau dengan instrumen musik yang sama). Menurut Duffell (2005), *loops* merupakan bagian kecil dari sebuah rekaman, yang biasanya terdiri dari satu sampai dengan empat birama yang diulang-ulang secara terus menerus; (2) *Musical Instrument*. *Musical instrument* merupakan *sampling* musik yang dimainkan dengan suara instrumen musik dan biasanya, suara yang dimainkan adalah suara dari sebuah not, bukan sebuah motif ataupun frase seperti pada *loops*. *Sampling* musik ini banyak dibuat oleh perusahaan-perusahaan pembuat instrumen musik, dimainkan oleh pemusik-pemusik profesional dan direkam di studio musik profesional; (3) *Resampled layers of sounds*. *Resampled layers of sounds* merupakan *sampling* musik untuk menghasilkan *layer* dari berbagai macam suara instrumen musik. Dalam proses pembuatannya, akan direkam berbagai macam instrumen musik yang berbeda-beda, kemudian diolah sehingga pada akhirnya suara instrumen musik yang berbeda-beda tersebut menjadi satu kesatuan suara; (4) *Multi-samples*. *Multi-samples* merupakan *sampling* musik untuk membentuk suara instrumen musik

yang direkam menyerupai suara instrumen musik sesungguhnya dengan berbagai macam teknik *sampling*; (5) *Recordings and popular examples*. *Recordings and popular examples* merupakan *sampling* musik yang dibuat dari merekam berbagai macam musik populer. Pembuatan *sampling* musik jenis ini adalah dengan memotong beberapa fragmen musik dan diulang-ulang (*loops*) dengan menggunakan teknologi komputer; (6) *Spoken Word*. *Spoken word* merupakan *sampling* yang diambil dari film, televisi, atau media nonmusikal. *Sampling* ini berfungsi untuk menciptakan *mood* atau efek *comic*; dan (7) *Unconventional sounds*. *Sampling* musik ini merupakan *sampling* musik yang diambil dari suara-suara di alam sekitar dengan tujuan untuk menciptakan warna suara yang menarik dan berhubungan dengan membangkitkan emosi pendengar.

INSTRUMEN MUSIK

Instrumen musik atau alat musik merupakan alat yang digunakan untuk menghasilkan musik. Dalam perkembangannya, instrumen musik juga termasuk alat-alat yang dapat digunakan untuk menghasilkan bunyi atau suara. Berdasarkan sumber bunyinya, instrumen musik dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Kelompok tersebut adalah (1) *aerophone*, merupakan instrumen musik yang sumber bunyinya berasal dari udara yang masuk melalui pipa melalui instrumen musik tersebut. Contoh instrumen musik *aerophone* adalah *flute*, *oboe*, klarinet, terompet, saksofon, dan lainnya; (2) *membranophone* merupakan instrumen musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran membran. Contoh instrumen musik *membranophone* adalah timpani, *conga*, drum, bass drum, dan lainnya; (3) *chordophone* merupakan instrumen musik yang sumber

bunyinya berasal dari senar atau tali senar instrumen musik tersebut. Contoh instrumen musik *chordophone* adalah gitar, harpa, biola, *cello*, piano, dan lainnya; (4) *ideophone* merupakan instrumen musik yang sumber bunyinya berasal dari instrumen musik itu sendiri dan dengan dipukul dengan menggunakan alat bantu. Contoh instrumen musik *ideophone* adalah timpani, drum, *triangel*, *cymbal*, dan lainnya; dan (5) *electrophone* merupakan instrumen musik yang sumber bunyinya berasal dari aliran listrik. Contoh instrumen musik *electrophone* adalah gitar elektrik, bass elektrik, *keyboard*, dan lainnya.

Selain dikelompokkan berdasarkan sumber bunyinya, instrumen musik dikelompokkan juga berdasarkan cara memainkannya, yaitu (1) instrumen musik petik, dimainkan dengan cara dipetik, contohnya gitar, harpa, siter dan lainnya; (2) instrumen musik gesek, dimainkan dengan cara digesek, contohnya biola, *cello*, *contra bass*, dan lainnya; (3) instrumen musik pukul, dimainkan dengan cara dipukul, contohnya drum, *xylophone*, timpani, dan lainnya; (4) instrumen musik tiup, dimainkan dengan cara ditiup, contohnya *flute*, *oboe*, klarinet, trombone, tuba, dan lainnya; (5) instrumen musik getar, dimainkan dengan cara menggetarkan instrumen musik tersebut, contohnya marakas, bolero, dan lainnya; dan (6) instrumen musik *keyboard*, merupakan instrumen musik yang menggunakan bilah nada dalam susunan khusus dan dimainkan dengan ditekan dengan menggunakan jari, contohnya organ, piano, akordeon, dan lainnya.

Pengelompokan instrumen musik yang berikutnya adalah berdasarkan fungsi instrumen musik, yaitu (1) instrumen musik melodis, instrumen musik yang digunakan untuk menghasilkan melodi, contohnya

biola, *saxophone*, *flute*, *oboe*, dan lainnya; (2) instrumen musik harmonis, instrumen musik yang fungsinya memainkan harmoni, contohnya gitar, *keyboard*, organ, piano, dan lainnya; dan (3) instrumen musik ritmis, instrumen musik yang berfungsi untuk memainkan ritme musik, contohnya drum, triangle, *cymbal*, *grancasa*, dan lainnya.

Dalam menciptakan musik, maka instrumen musik biasanya dimainkan bersama-sama dengan instrumen musik lainnya. Permainan musik bersama-sama ini dinamakan ansambel. Dalam permainan musik secara ansambel, maka instrumen musik yang digunakan biasanya adalah instrumen musik yang sejenis (instrumen musik yang memiliki kesamaan atau kemiripan). Pengelompokan musik pada saat bermain ansambel akan dikelompokkan berdasarkan pengelompokan instrumen musik dalam bentuk orkestra. Orkestra merupakan permainan musik bersama-sama dengan jumlah pemain yang banyak dan menggunakan instrumen musik yang bermacam-macam. Pengelompokan instrumen musik dalam orkestra terdiri dari: (1) *strings*, instrumen musik *strings* dalam orkestra terdiri dari biola (*violin*), biola alto (*viola*), *cello* (*cellos*), *contra bass* (*double bass*) dan harpa; (2) *woodwinds*, instrumen musik *woodwinds* dalam orkestra terdiri dari *flute*, *oboe*, klarinet, dan *bassoon*; (3) *brass*, instrumen musik *brass* dalam orkestra terdiri dari terompet, *horn*, *trubone*, dan tuba; (4) *keyboard*, instrumen musik *keyboard* dalam orkestra terdiri dari piano dan *celesta*; dan (5) *percussions*. Dalam orkestra, instrumen musik *percussions* dibagi menjadi dua, yaitu *definite pitch* (instrumen musik perkusi yang memiliki nada) dan *undefined pitch*. Instrumen musik *percussions* dengan *definite pitch* terdiri dari

timpani, marimba, *xylophone*, *celesta*, *chimes*, *vibraphone*, dan lainnya, sedangkan instrumen musik *undefined pitch* contohnya *bass drum*, *snare drum*, *triangel*, *maracas*, *tamborine*, dan lainnya.

Pengelompokan instrumen musik dalam orkestra sering dijadikan dasar untuk mengelompokkan instrumen musik dalam sebuah ansambel. Pengelompokan instrumen musik dalam orkestra juga mengalami perkembangannya, namun bentuk dasar dari sebuah orkestra adalah terdiri dari kelompok instrumen musik *strings*, *woodwinds*, *brass*, *keyboard*, dan *percussions*.

PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal dengan PTK (*classroom action research*). Pengertian kelas yang dimaksud dalam PTK bukanlah kelas dalam artian ruang kelas, melainkan tempat dimana terjadinya kegiatan belajar mengajar. PTK merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Sukanti, 2008).

PTK dipilih untuk digunakan sebagai sebuah cara untuk mendeskripsikan penggunaan *sampling* suara instrumen musik sebagai strategi pembelajaran mahasiswa Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Instituts Seni Indonesia Yogyakarta dalam membuat film *scoring* pada mata kuliah Musik Ilustrasi dan *Scoring*.

Model PTK yang digunakan pada penelitian ini adalah model PTK yang dibuat oleh Kemmis dan Mc Taggart (Kemmis, S & Mc Taggart, 1998). Pada umumnya, setiap siklus PTK terdiri dari empat tindakan, yaitu:

(1) perencanaan; (2) tindakan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. PTK dapat diulang menjadi beberapa siklus, dan penentuan berapa siklus yang hendak digunakan berdasarkan hasil refleksi di setiap akhir siklus. Apabila di bagian refleksi didapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penggunaan PTK, siklus selanjutnya tidak digunakan. Pola setiap siklus selalu akan sama, hingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Berikut empat tindakan yang ada pada setiap siklus PTK.



Gambar 1 Siklus PTK

Indikator keberhasilan PTK dalam penelitian ini didapat dari tingkat hasil belajar mahasiswa. Tingkatan keberhasilan pembelajaran dapat dibagi dalam beberapa tingkatan yaitu: (1) istimewa (maksimal), apabila seluruh materi pembelajaran dapat dikuasai oleh seluruh siswa; (2) baik sekali (optimal), apabila siswa dapat menguasai 85% sampai dengan 94% materi pembelajaran; (3) baik (minimal), apabila siswa dapat menguasai 75% sampai dengan 84% materi pembelajaran; dan (4) kurang, apabila siswa dapat menguasai kurang 75% materi pembelajaran (Kunandar & Si, 2010).

Tingkatan keberhasilan pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Untuk mengevaluasi pembelajaran, ada dua hal yang harus diperhatikan, yaitu: (1) Apabila 75% siswa mencapai tingkat keberhasilan minimal, optimal atau maksimal, maka proses

pembelajaran dapat diteruskan ke materi selanjutnya; dan 2) Apabila 75% siswa kurang mencapai keberhasilan minimal, optimal atau maksimal, maka harus diadakan perbaikan.

PTK PRA SIKLUS

Perolehan data mengenai kondisi awal (pra siklus) tentang hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Musik Ilustrasi dan Skoring menggunakan nilai dari tugas awal mahasiswa pada mata kuliah Musik Ilustrasi dan Skoring, yaitu membuat film *scoring*. Data hasil belajar pra tindakan pada mata kuliah tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Hasil Belajar Prasiklus

1	Amat Baik	2 Mahasiswa	12,5%
2	Baik	3 Mahasiswa	18,75%
3	Cukup	1 Mahasiswa	6,25%
4	Kurang	10 Mahasiswa	62,5%
Jumlah		16 Mahasiswa	100%

Dari data hasil penelitian prasiklus yang tergambar dalam tabel 1, diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran Musik Ilustrasi dan Skoring, yakni rendahnya tingkat keberhasilan belajar mahasiswa dalam membuat film *scoring*. Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa mahasiswa yang mendapat nilai amat baik dan baik sebanyak 5 mahasiswa (31,25%) dari 16 mahasiswa. Dapat dikatakan bahwa kurang dari 75% (>75%) mahasiswa mendapat nilai amat baik dan baik. Dari hasil ini dapat dikatakan bahwa terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar mahasiswa dalam membuat film *scoring*. Dengan demikian, diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Musik Ilustrasi dan Skoring, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *sampling* suara instrumen musik.

Proses pembuatan *sampling* suara instrumen musik dibuat dengan teknik rekaman *digital*. Proses rekaman *digital* meliputi proses perekaman suara menggunakan *microphone condenser* untuk menangkap sinyal suara dari instrumen musik. Suara yang ditangkap dari *microphone condenser* diteruskan ke dalam *soundcard* Yamaha AG-03 untuk diubah menjadi data *digital* yang selanjutnya diproses oleh komputer menggunakan *software editing audio Apple Logic Pro X*. Pada *software editing audio*, dilakukan proses *noise remover* untuk menghilangkan suara yang tidak diinginkan dan *normalize* untuk membuat suara cukup keras sampai pada level normal. Selanjutnya dilakukan *mixdown* atau *export* menjadi *file mp3* 256kbps 48kHz.

Instrumen yang direkam pertama adalah instrumen musik gesek (*strings*) seperti biola, biola alto, *cello*, dan *contrabass*. Perekaman biola menggunakan *microphone condenser* yang dihubungkan ke *soundcard* untuk direkam ke dalam komputer menggunakan *software Apple Logic Pro X*. Hasil rekaman kemudian diolah dengan *noise reduction* untuk menghilangkan suara yang tidak diinginkan dan *normalize* untuk meratakan kekerasan suara.

Instrumen musik yang direkam berikut adalah instrumen musik tiup kayu (*woodwinds*) seperti *flute*, *oboe*, *clarinet*, dan *bassoon*. Proses perekaman dalam instrumen tiup kayu dilakukan seperti proses perekaman instrumen gesek, yaitu menggunakan *microphone condenser* yang dihubungkan ke *soundcard* kemudian direkam oleh komputer menggunakan *software Apple Logic Pro X*. Hasil rekaman kemudian diolah dengan *noise reduction* untuk menghilangkan suara yang tidak diinginkan dan *normalize* untuk meratakan kekerasan suara.

Instrumen musik yang direkam berikutnya adalah instrumen musik tiup logam (*brass*) seperti terompet, *french horn*, *trombone*, dan tuba. Proses perekaman yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada instrumen gesek dan tiup kayu. Setelah instrumen musik piano, gitar akustik, dan instrumen musik perkusi seperti *marimba*, *xylophone*, *wood block*, *cymbal*, *triangel*, *grand casa*, dan *castanet*. Proses perekaman pun dilakukan seperti dalam proses perekaman instrumen musik sebelumnya.

PTK SIKLUS I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. (1) Perencanaan. Perencanaan siklus I difokuskan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada observasi awal dan prasiklus, yaitu rendahnya hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut, dibuat perencanaan yang terdiri dari: mengamati pelaksanaan proses pembelajaran oleh dosen mengenai kemampuan mahasiswa dalam belajar serta kemampuan memahami materi perkuliahan, membuat perencanaan pembelajaran, menentukan materi perkuliahan, dan membuat lembar tes; (2) Tindakan. Peneliti melaksanakan pembelajaran Musik Ilustrasi dan Skoring dengan menggunakan *sampling* suara instrumen musik untuk membuat film *scoring*. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran di kelas dipusatkan pada substansi yang menjadi masalah pokok untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Setiap akhir tindakan dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa; (3) Pengamatan dan Hasil Tindakan. Pengamatan berjalan bersamaan dengan pengamatan tindakan yang sedang berjalan. Pada tahap ini

peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah disusun sebelumnya; dan (4) Refleksi. Refleksi yang dilakukan berdasarkan hasil belajar mahasiswa dalam membuat film *scoring*. Berdasarkan belajar yang didapat pada siklus I, terdapat 7 (43,75%) mahasiswa yang mendapat nilai amat baik dan baik. Hasil pada siklus I adalah belum tercapainya target 75% dari mahasiswa mendapat nilai amat baik dan baik, sehingga dibutuhkan siklus selanjutnya (siklus II).

Tabel 2 Hasil Belajar Mahasiswa Siklus I

No	Hasil Belajar Mahasiswa	Jumlah	Persentase
1	Amat Baik	5 mahasiswa	31,25%
2	Baik	2 mahasiswa	12,5%
3	Cukup	1 mahasiswa	6,25%
4	Kurang	8 mahasiswa	50%
Jumlah		16 mahasiswa	100%

PTK SIKLUS II

Dalam pelaksanaan siklus II, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Perencanaan. Perencanaan proses pembelajaran pada siklus II ditekankan pada peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam membuat film *scoring*. Pada siklus ini, mahasiswa diberi latihan untuk membuat film *scoring*. Setelah mahasiswa membuat film *scoring*, akan dievaluasi kembali hasil belajar mahasiswa; (2) Tindakan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran Musik Ilustrasi dan Skoring dengan menggunakan *sampling* suara instrumen musik untuk membuat film *scoring*. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran di kelas dipusatkan pada substansi yang menjadi

masalah pokok untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa; (3) Pengamatan dan Hasil Tindakan. Seperti pada siklus I, pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan yang sedang berjalan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan; dan (4) Refleksi. Pada siklus II mahasiswa yang mendapat nilai amat baik dan baik sebanyak 11 mahasiswa (81,25%). Target pelaksanaan PTK pada siklus II dalam penelitian ini telah tercapai. Namun, peneliti melanjutkan kembali PTK dalam penelitian ini ke siklus III untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan *sampling* suara instrumen musik merupakan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam membuat film *scoring*.

Tabel 3 Hasil Belajar Mahasiswa Siklus II

No	Hasil Belajar Mahasiswa	Jumlah	Persentase
1	Amat Baik	9 Mahasiswa	56,25%
2	Baik	4 Mahasiswa	25%
3	Cukup	2 Mahasiswa	12,5%
4	Kurang	1 Mahasiswa	6,25%
Jumlah		16 Mahasiswa	100%

PTK SIKLUS III

Dalam pelaksanaan siklus III, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Perencanaan. Pada siklus III, perencanaan proses pembelajaran ditekankan pada peningkatan hasil belajar mahasiswa serta mengetahui apakah strategi pembelajaran dengan menggunakan *sampling* suara instrumen musik merupakan strategi pembelajaran yang tepat dalam membuat film *scoring*; (2) Tindakan. Tindakan yang dilakukan pada siklus III adalah lebih banyak memberikan bimbingan terhadap latihan pembuatan film *scoring* agar mahasiswa lebih paham terhadap

pemilihan instrumen musik yang sesuai dengan karakter dan *mood* film; (3) Pengamatan Dan Hasil Tindakan. Seperti dalam siklus-siklus sebelumnya, pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan yang sedang berjalan; dan (4) Refleksi. Hasil belajar pada siklus III menunjukkan bahwa 15 (93,75%) mahasiswa mendapat nilai amat baik dan baik. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran menggunakan *sampling* suara instrumen musik terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam membuat film *scoring*.

Tabel 4 Hasil Belajar Mahasiswa Siklus III

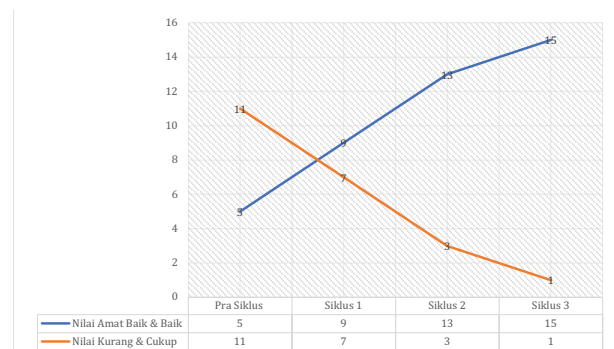
No	Hasil Belajar Mahasiswa	Jumlah	Persentase
1	Amat Baik	13 Mahasiswa	81,25%
2	Baik	2 Mahasiswa	12,5%
3	Cukup	1 Mahasiswa	6,25%
4	Kurang	0 Mahasiswa	0%
Jumlah		16 Mahasiswa	100%

PEMBAHASAN

Dari hasil belajar setiap siklus PTK yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penggunaan *sampling* suara instrumen musik pada perkuliahan Musik Ilustrasi dan Skoring di Prodi D-3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil ini juga sekaligus menyatakan bahwa *sampling* suara instrumen musik merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan film *scoring*.

Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan *sampling* suara instrumen musik dapat dilihat dari pencapaian mahasiswa untuk memperoleh nilai amat baik dan baik. Dari proses prasiklus hingga siklus III diketahui bahwa terdapat peningkatan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai amat baik dan baik. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika

75% dari jumlah seluruh mahasiswa mencapai nilai baik dan amat baik. Pada akhir siklus III diketahui bahwa sebanyak 93,75% mahasiswa mendapat nilai amat baik dan baik. Persentase 93,75% merupakan persentase lebih dari persentase tingkat keberhasilan mahasiswa, yaitu 75% ($93,75\% > 75\%$).



Gambar 2 Hasil Belajar Mahasiswa

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi belajar menggunakan *sampling* suara instrumen musik dalam pembuatan film *scoring* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan *sampling* suara instrumen musik dalam pembuatan film *scoring* juga tidak saja meningkatkan hasil belajar mahasiswa, tetapi dapat juga meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terhadap berbagai macam suara instrumen musik yang digunakan sebagai rujukan dalam memilih instrumen musik yang tepat pada pembuatan film *scoring* sehingga dapat menciptakan emosi penonton film.

KEPUSTAKAAN

- Cohen, A. J. (2001). "Music as a Source of Emotion in Film". *Music and Emotion: Theory and Research*, Vol, No: 249–272.
- Douek, J. (2013). "Music and Emotion—a composer's perspective". *Frontiers in Systems Neuroscience*, 7, 82: hlm.

- Duffell, D. (2005). *Making Music with Samples: Tips, Techniques & 600+ Ready-to-use Samples*. Kota penerbit: Hal Leonard Corporation.
- Indovoiceover. (2016). Music dalam Film: Elemen Penting Industri Film. lengkapi
- Kemmis, S & Mc Taggart, C. (1998). *The Action Research Planner*. kota: Deakin University Press.
- Kunandar, S. P., & Si, M. (2010). Guru Profesional Implementasi Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, T. U. (2016). "Perwujudan Naskah Drama Anusapati Karya SH Mintardja dalam Pementasan Teater." *Journal of Urban Society's Arts*, 3(2), 73–81.
- Mark, B. (2003). "Film Music and Film Genre". Doctoral Dissertation, University of Stirling.
- Nalan, A. S. (2017). "Pertunjukan Musik Teatrikal 'IBU' Produksi Teater Koma." *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 18(1), 13–26.
- Sugiyono, M. P. K. (2013). *Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanti, S. (2008). "Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Guru Melalui Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1):. hlm.
- Wiséen, M., & Herbertsson, J. (2015). The legality of music sampling in Sweden: Complicated issues demand complicated measures. Kota: Penerbit
- Wu, B., Horner, A., & Lee, C. (2014). Musical timbre and emotion: The identification of salient timbral features in sustained musical instrument tones equalized in attack time and spectral centroid. In *ICMC*. Jika jurnal vol, no, hlm.